

# PRÁTICAS EXTENSIONISTAS COMUNITÁRIAS: RECONTOS CRIATIVOS E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Fernanda Lisotte<sup>1</sup>, Greici Fernandes da Silva<sup>2</sup>

1. Docente dos cursos de Licenciatura da Unoesc, Joaçaba, SC

2. Docente dos cursos de Licenciatura da Unoesc, Joaçaba, SC

**Autor correspondente:** Fernanda Lisotte, fernanda.lisotte@unoesc.edu.br

**Área:** Ciências da Educação

**Introdução:** A extensão universitária, ao articular ensino, pesquisa e comunidade, constitui-se em espaço privilegiado para a construção de experiências formativas que transcendem os limites da sala de aula. Nesse contexto, as Práticas Extensionistas Comunitárias, desenvolvidas nos cursos de Pedagogia e Tecnologia Educacional da Unoesc/Joaçaba, integraram a teoria e prática em ambientes escolares, aproximando a universidade da realidade da educação básica. No primeiro semestre de 2025, as ações concentraram-se na elaboração de recontos criativos de clássicos da literatura infantil, explorados interdisciplinarmente com conteúdos de Matemática, Ciências da Natureza e Educação Ambiental. A proposta reforçou a importância da ludicidade e da interdisciplinaridade como estratégias pedagógicas inovadoras, capazes de potencializar aprendizagens e promover vínculos entre universidade e comunidade. **Objetivo:** Analisar as experiências de intervenção educativa realizadas em escolas públicas a partir da produção de recontos dramatizados e de jogos digitais gamificados, evidenciando contribuições para a formação inicial dos acadêmicos e para a aprendizagem dos estudantes da educação básica. **Método:** As atividades ocorreram em escolas públicas de Joaçaba, Ibicaré, Herval d'Oeste e Catanduvas, entre maio e junho de 2025. A pesquisa, de abordagem qualitativa, desenvolveu-se por meio de duas frentes complementares. Os acadêmicos de Pedagogia adaptaram narrativas da literatura infantil, elaboraram cenários sustentáveis e realizaram dramatizações em turmas do ensino fundamental. Em paralelo, os estudantes de Tecnologia Educacional utilizaram metodologias de design thinking e prototipagem digital para gamificar os recontos, criando jogos aplicados e testados em escolas públicas. A coleta de dados baseou-se em observação participante, registros fotográficos, feedback dos estudantes da educação básica e relatos reflexivos dos acadêmicos, compondo um corpus diversificado de informações. **Resultados:** As dramatizações possibilitaram às crianças o contato lúdico com a literatura, ao mesmo tempo, favoreceram a compreensão de conceitos interdisciplinares relacionados à Matemática, às Ciências da Natureza e à Educação Ambiental. Já os jogos digitais gamificados ampliaram o engajamento e a participação dos estudantes, e promovendo aprendizagens em ambientes interativos. O feedback obtido em sala de aula contribuiu para ajustes pedagógicos e de usabilidade, fortalecendo o processo formativo dos acadêmicos e a pertinência das intervenções. **Conclusão:** Os resultados evidenciam que a extensão universitária se configura como espaço de articulação entre teoria e prática, contribuindo para a formação cidadã e crítica dos futuros profissionais da educação. A interação direta com escolas públicas potencializou aprendizagens significativas para as crianças e reforçou nos acadêmicos a importância da interdisciplinaridade, da criatividade e da inovação pedagógica frente aos desafios educacionais contemporâneos.

**Palavras-chave:** Extensão universitária; Gamificação; Recontos criativos; Educação básica.